

HORROR ZOMBIES

FROM THE CRYPT



MILLENNIUM

Game Design by Stuart Gregg

ST and Amiga programming by Stuart Gregg

Graphics by Jason 'Spock' Wilson

Music and Sound Effects by Charles Callett.

Manual compiled and written by Jason Spiller.

Package design by Nightingale.

Published by Millennium.

© Millennium/Astral.

Millennium.
67/68 St John's Innovation centre
Cowley Road
Cambridge
CB4 4WS

© Copyright subsists with Millennium and Astral in all software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out or lent without the express written permission of Millennium.

Talent wanted - Apply within!

If you have some software that you feel we may be interested in then why not send it to us. You'll be under no obligation to publish with us and all submissions will be treated in the strictest of confidence. Please mark all submissions for the attention of Jason Spiller at our Cambridge address.

Loading Instructions.

Atari ST and Commodore Amiga

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched off for thirty seconds in case a virus has installed itself into your computers memory. This will kill a virus if one is present.
2. Insert the **Boot Disk** into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive whilst the game is playing.

HORROR ZOMBIES

FROM THE CRYPT

By Astral Software

A game of horror for the
Atari ST and Commodore Amiga
published by Millennium.

Pour le text en Français voir à la page 16.

Um deutsche Spracher zu lesen, bitte sehen Sie Seite 28.

Per il testo in Italiano vedere alla pagina 41.

No sir I ain't goin' nowhere near that 'orrible place .
There's demons in *there sir*. " Count Valdemar began to lose his patience. "*Look cabby , it's a foul night... if you take me to Gory Manor there'll be an extra sovereign in it for you.*" At once, with an urgent whipcrack, the coach lurched away and off into the night. Valdemar watched as the lamp was swallowed by black-ness, turned his collar to the wind and rain and resigned himself to a long walk.

The storm whipped the trees into a frenzy. Then, through the driving rain, red, sore eyes could just make out the foreboding stone mansion. Suddenly, a fork of lightning cracked through the sky, illuminating the building. "*Hub, demons indeed... poppycock!*" the count muttered as he wrestled out the key to the massive iron gates. Forcing the key into the lock, he pushed, the rust encrusted hinges groaned as they moved for the first time in decades.

Valdemar was not a superstitious man - if he had been, he would have seen the stone gargoyles grinning mockingly, he would have felt the shroud of impending death envelope him, he would have heard the moans of a thousand tortured souls beckoning him to join them in eternal pain and sorrow. But instead he booted up Horror Zombies from the Crypt from Millennium and prepared himself for a thoroughly entertaining evening.

Spooky it is!

Horror Zombies from the Crypt pays homage to the much-loved horror genre from the 1950's movies, and stars many of the beasts,



manifestations and creations made famous by the likes of Bela Lugosi, Boris Karloff and Lon Chaney jr. It's a massive game spanning six levels, with up to one hundred all-action screens per level. The game combines pure arcade gameplay with adventure and perplexing puzzles.

You are Count Frederick Valdemar, the typically-handsome, stock character hero, pitted against the most evil and hideous beasts ever to grace a horror story. Crazy wolfmen drool and slaver at the very thought of ripping your heroic flesh from the bone, zombies lurch at you from the shadows, inviting you to join them in the eternal state of the undead. Suddenly, a host of shrouded spectres will emerge from the vaults, while vampire bats home in, sensing your fear and yearning to puncture your jugular vein. But it's all clean fun!

This horror story begins at the movies. The lights in the auditorium dim, the audience hushes expectantly as the garish red drapes part to reveal the silver screen. What horrors will unfold? What foul beasts will manifest on the screen? What terror awaits our brave hero? What's the capital of Czechoslovakia?

The foolhardy Count enters the despicable Gory manor and comes to grips with his many foe. Here your objective is straightforward, search the rooms and corridors for five skulls. These skulls belonged to the poor souls who once resided in the manor. You must locate the heads to be buried with dignity rather than something for the spooks to have a good old laugh at. In this level you must avoid all contact with the spooks and collect all the objects in order to progress to higher levels.



Scene 1

As you take your first tentative steps, beyond the decaying gates of the Valdemar estate your senses are alerted to an unknown presence. You make haste to the relative safety of the mansion. What horrors lie within?

Scene 2

Still trembling from your first encounter with the undead and uneasy due to the enormity of your task, you decide to alert the local villages by raising a flag over the west tower.

Scene 3

The alarm raised it's only a matter of time before help arrives - or is it. As the moments pass, you begin to feel a faint vibration and a mysterious force draws you to a hidden cave entrance. You enter warily!

Scene 4

With no hope of assistance it becomes clear that you alone must end the terror which haunts the ancestral home. Leave no stone unturned in your quest for knowledge. Be brave be strong but most of all be lucky.

Scene 5

As your knowledge of the fearful Horror Zombies increases you realise that the means to their exorcism lies in gaining access to their stronghold - the crypt. To find its entrance you must first challenge the sanctity of the family chapel.



The point of no return. Ahead lies the final conflict. Remember, here, death is no release. You must be victorious or suffer an eternal fate.

Level Passwords

On successful completion of each level you will be informed of a password to the next level. Use passwords to restart the game at the level of your choice.

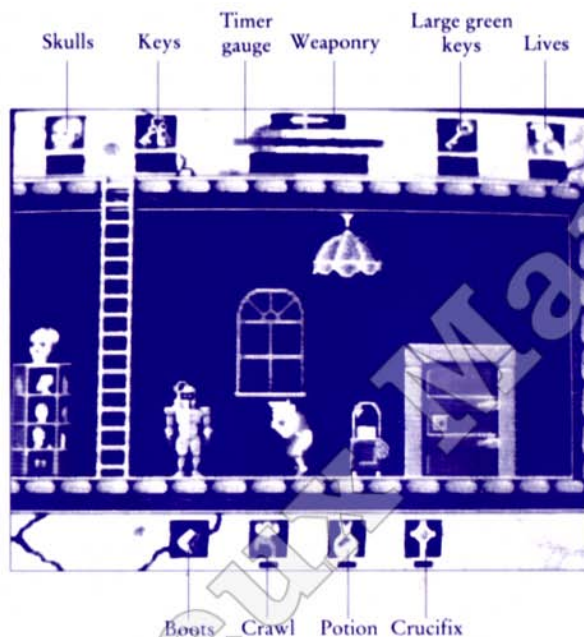
Controls

The game is joystick controlled and pressing the fire button takes you through to the very gates of hell. Count Frederick Valdemar enters the manor, and you assume immediate control over him - his destiny is in your hands!

The objectives are many. In each level you've got all of hell's creations to avoid. Then there are keys to find which are essential for unlocking casks and doors. There is more than one type of key to look out for: A single big green key will open one chest, while a bunch of keys will open a certain amount of doors. You should collect both types of keys at every possible opportunity.



Status Display



Icon controls

Once you have collected the icons you can select which icon you want to use with the cursor keys. Then tapping the spacebar actions the attribute.

Skulls - all skulls must be collected in each level in order to progress to the next mission. The skull icon shows you how many you need to collect.



Keys - bunches of keys can be collected throughout the mission for the purpose of opening locked doors. Just move towards the door and push the joystick forward.

Weaponry - to be collected throughout the adventure. You're limited to two types of throwing sword. The first is a heavy, cumbersome weapon which the Count can only throw in slow succession. The other is a much lighter dart which can be hurled quickly. Press **Left Shift** key to select current weapon.

Large green keys - must be collected in order to open locked chests. These chests contain some of the answers to the puzzles as well as objects to aid your quest. Unlock chest by pushing forward then back on joystick.

Lives - the Count has five chances to complete the mission, but the odds are certainly stacked against him.

Boots - these sneakers must be collected so that the Count can tiptoe past his aggressors. If a monster cannot be slain with knives, these boots enable him to sneak by undetected.

Crawl - depicted by a little man crawling, once collected, tapping the spacebar makes the Count crawl beneath flying monsters or through passages with low ceilings.

Potion - drinking a flask of potion, the Count becomes one of the undead, and thus accepted by the ghostly fraternity which haunt Gory Manor.

Timer gauge - Boots, Crawl and Potion works for a limited period of time. Time is up when the gauge reaches zero.



Crucifix - perhaps the most important object to find, this golden cross is essential to your success in the mission. You must decide when and where you should use it.

Game control

With joystick control, nudging the joystick to the left and right sends Valdemar walking in the relative directions. Often the count must jump up high to reach an object or avoid a beast. This is achieved by nudging the joystick upwards. To jump from ledge to ledge, again you must nudge upward and then quickly to the right or left.

Controls

Use a joystick to control Count Frederick Valdemar

Left/Right -Run left/right

Upwards and left or right -leap

Fire -Throw daggers

Keyboard Controls

Cursor keys - Toggles through the icons on the status panel.

Spacebar - Actions the selected icon.

Left Shift - Toggles weapon type.

Pause key - CTRL



Horror Zombies from the Crypt

Horror has been the most popular genre since the movie era began. Freddy is everybody's nightmare today. But monsters and beasts have been scaring the pants off cinema audiences for decades. Horror Zombies from the Crypt pays homage to the horror movie, featuring many of the beasts, ghouls and manifestations which have haunted the minds of cinema goers.

Strange but True

There are many myths and strange facts connected with the horror movie industry and we have compiled just a few of them.

Subtle it ain't

The first horror film of all time was filmed in the late 19th century. Entitled 'A Fight with Sledgehammers' it featured two men with a grudge against other in real life who decided to settle their differences with the aforementioned heavy tool. The blows were real the blood was real and needless to say, it was a very short film.

Horror In Court

The first feature length horror film was 'Nosferatu' which was made in the 1920's. The film featured that most famous of monsters, Count Dracula who was the invention of author Bram Stoker. But the film was nearly scrapped as Stoker's widow contested the copyright. In the end the title was changed and all references to the famed neck sucker had to be erased.



Nice Relatives

Talking of Dracula, one of the most famous movie blood suckers was Bela Lugosi, who donned the cloak and fangs on many occasions during the 30's. Strangely enough, Hungarian born Lugosi was found to be related to the evil Vlad the Impaler whom Stoker based Dracula on. Lugosi never admitted nor denied the connection, but he insisted on being buried with his Dracula outfit. Incidentally, Lugosi bequeathed his signet ring to Christopher Lee which is reputed to bare Vlad the Impalers family coat of arms. Lee went on to wear the ring in every Dracula film he starred in.

Frankenstein

One of the great horror stars was Boris Karloff, famed for his role as Frankenstein's monster and many other horrible creations. But British born Karloff may not have gained such fame in horror had he not changed his name - he was born William Pratt.

Creeper

Rondo Hatton starred in a couple of horror movies in the 50's. Hutton got the role of 'The Creeper' because of his own hideous ugliness. But the sad fact was that Hutton's physical deformities were a result of a disease. It effected his muscles and tissues which expanded until his own mother couldn't recognise him. In his youth, Hutton was very handsome and slim. But by the time of his death, nobody could bear to look at him, he couldn't move for the pain and he pleaded with the doctors to put him to sleep. Eventually he died of a heart attack.



Ooh Mummy

Christopher Lee was swathed in bandages on more than one occasion as the ancient Egyptian. But there's one Mummy movie that Lee can never forget. In one scene, he was required to carry a woman with outstretched arms. The scene required a number of takes which put Lee's back under tremendous strain. The next day he was crippled with severe back injury and he is still suffering today.

The B Movie

In the 50's the horror genre was spoofed by the likes of Abbot and Costello, and as comedy and polished dramas became popular, Horror was relegated to the B Movie. During this period there were some horrendously rotten turkeys which became cult movies.

Tingler

In a bid to keep horror alive, new techniques were employed to woo the audiences back to the movies. 3D is perhaps the most famous technique, but movie makers began thinking up some bizarre effects. One particular movie was The Tingler which starred Vincent Price. In this tasteful production, the auditorium was wired up to a harmless but never-the-less shocking electric circuit. Each time Price pulled a switch, an electrical current ran through the audience causing a truly electric atmosphere.

Scratch and sniff

Another effect was the introduction of scratch and sniff cards so that the audience could really get involved. In one dreadfully bad Zombie movie, number six on the card was entitled 'Decaying Corpse'.



Make My Day !

The Creature from the Black Lagoon was Clint Eastwood's debut movie. He played a scientist's assistant and made a few brief appearances in the film. The actor who played the creature, however, drifted into obscurity.

Cutting Remarks

The gruesome 70's movie The Texas Chainsaw Massacre was noted for the amount of injuries which the cast suffered. In the final scene, Leatherface chases the girl with his trusty chainsaw and at one point got a bit close, administering a deep cut in the girl. There was real terror on her face and, unaware of the injury, the director kept the cameras rolling.

Exorcist

The biggest horror movie of the 70's was The Exorcist. On its release, bishops and other members of the clergy throughout the world protested outside the cinemas with placards. When the audience came out at the end of the film, the holy gathering pleaded with them to pray for forgiveness.

Friday the 13th

At its premier showing, a cinema manager in a particular Chicago cinema dreamt up the ultimate publicity stunt. As the audience came out, he had an actor dressed as Jason with sack cloth over his head to run into the foyer with pitchfork in one hand and decapitated head in the other. Unfortunately, a woman had a heart attack from the shock and the establishment was sued.



Tomato Terror

15

'Attack of the Killer Tomatoes' has become a cult movie because it is so bad. When making the film, the director ordered lorry loads of rotten tomatoes for the movie. The green grocer agreed to supply providing he got a mention in the credits.

Other Millennium Products

ThunderStrike	Atari ST	£24.99
	Amiga	£24.99
	PC (EGA & VGA)	£29.99
Resolution 101	Atari ST	£24.99
	Amiga	£24.99
	PC (EGA & VGA)	£29.99
Yolanda	Atari ST	£19.99
	Amiga	£19.99
Manix	Amiga	£24.99
	Atari ST	£24.99
James Pond	Amiga	£24.99
	Atari ST	£24.99



HORROR ZOMBIES

FROM THE CRYPT

Par Astral software

Un jeu d'épouvante pour l'Atari ST et le
Commodore Amiga édité par Millennium.

Conception du jeu : Stuart Gregg
Programmation ST et Amiga : Stuart Gregg
Graphiques : Jason 'Spock' Wilson
Musique et effets sonores : Charles Callett
Compilation et rédaction du manuel : Jason Spiller
Conception de l'emballage : Nightingale
Edition : Millennium

© Millennium/Astral

Millennium
67/68 St John's Innovation Centre
Cowley Road
Cambridge
CB4 4WS

© Copyright Millennium et Astral pour tout le logiciel, la documentation et le travail artistique. Tous droits réservés. Il n'est pas permis de copier ou de transmettre tout ou partie de ce logiciel, sous quelque forme ou de quelque façon que ce soit. Ce logiciel est vendu à condition de ne pas être loué ou prêté sans l'autorisation expresse et écrite de Millennium.

Recherchons talents - Ecrivez-nous !

Si vous avez mis au point un logiciel qui, à votre avis, peut nous intéresser, pourquoi ne pas nous l'adresser. Vous ne serez tenu par aucune obligation de l'éditer avec nous et toutes les soumissions seront traitées de façon strictement confidentielle. Envoyez vos projets à l'attention de Jason Spiller, Cambridge.



Atari ST et Commodore Amiga

1. Eteignez l'ordinateur et déconnectez tous les périphériques inutiles. Nous vous recommandons de laisser votre ordinateur éteint pendant trente secondes, au cas où un virus se serait installé dans sa mémoire. Cette opération tuera le virus, s'il y en a un.

2. Insérez la disquette **Boot** (amorçage) dans l'unité et mettez l'ordinateur sous tension. Le jeu se met maintenant à charger. Ne retirez pas la disquette de l'unité pendant le déroulement du jeu.

"Non, milord, je ne veux pas aller dans cet endroit horrible. Il y a des démons là-bas, milord". Le Comte Valdemar commença à perdre patience. *"Regarde, cocher, c'est une sale nuit... Si tu me conduis au Manoir Gory, il y aura un souverain de plus pour toi".* Brusquement, avec un coup de fouet cinglant, la voiture fit une embardée et s'éloigna dans la nuit. Valdemar regarda la lueur de la lampe disparaître dans les ténèbres, remonta son col pour faire rempart au vent et à la pluie et se résigna à entreprendre une longue marche.

La tempête cinglait les arbres avec fureur. Puis, à travers la pluie battante, ses yeux rouges et larmoyants purent à peine distinguer le manoir de pierre qui ne laissait rien présager de bon. Soudain, un éclair fendit le ciel, illuminant la demeure. *"Oh Oh, des démons ici... balivernes !",* marmotta le Comte en tirant la clef de sa poche pour ouvrir les grilles massives en fer. Il força pour mettre la clef dans la serrure, il poussa le portail, la rouille incrustée dans les gonds craqua, car les grilles n'avaient pas été ouvertes depuis des décennies.

Valdemar n'était pas superstitieux – si tel avait été le cas, il aurait vu les gargouilles de pierre au rictus narquois, il aurait senti le linceul de la mort menaçante l'envelopper, il aurait entendu les lamentations d'une centaine d'âmes torturées qui lui faisaient signe de les rejoindre dans les affres et les peines



éternelles. Mais au lieu de cela, il chargea Horror Zombies from the Crypt de Millennium et se prépara à passer une agréable soirée.

Des revenants, tout ce qu'il y a de plus authentique !

Horror Zombies from the Crypt rend hommage au genre en vogue dans les films des années 1950 et met en scène de nombreux monstres et personnages rendus célèbres par des stars telles que Bela Lugosi, Boris Karloff et Lon Chaney Jr. C'est un jeu grandiose qui se déroule sur six niveaux, avec une centaine d'écrans multi-actions par niveau. Il combine des effets de jeux d'arcade avec des aventures et des énigmes embrouillantes.

Vous êtes le Comte Frederick Valdemar, le héros classique, typiquement beau, qui affronte les monstres les plus diaboliques et hideux, jamais rencontrés dans une histoire horrible. Des loups-garous en folie bavent et salivent à l'idée de dépecer votre chair de héros, des zombies sortent en titubant des ténèbres et s'avancent vers vous, vous invitant à les rejoindre dans leur destin éternel de revenants. Soudain, une horde de spectres en suaires émergent des caveaux, tandis que des chauves-souris tournoient, sentant votre peur et essayant de planter leurs crocs dans votre veine jugulaire. Une soirée horriblement drôle !

Cette histoire d'horreur commence au cinéma. Les lumières de la salle s'éteignent peu à peu, le public se tait, attendant que le rideau d'un rouge criard se lève pour révéler l'écran argenté. Quelles horreurs vont s'offrir à vos yeux ? Quels monstres vont apparaître sur l'écran ? Quels dangers terribles guettent notre brave héros ? Quelle est la capitale de la Tchécoslovaquie ?

Le Comte téméraire s'introduit dans l'abominable manoir Gory et en vient aux prises avec son ennemi aux aspects multiples. Votre objectif est simple : parcourir les pièces et corridors à la recherche de cinq crânes. Ceux-ci appartiennent aux pauvres âmes qui ont jadis vécu dans le manoir. Vous devez les trouver pour les enterrer dignement, c'est-à-dire d'une façon que les esprits ne tournent pas en dérision. A ce niveau, vous devez éviter tout contact avec les esprits et ramasser tous les objets afin de progresser vers des niveaux supérieurs.



Scène 1

En dépassant d'un pas mal assuré les grilles délabrées du domaine de Valdemar, vos organes sensoriels vous avertissent d'une présence étrangère. Vous vous hâtez vers le manoir qui vous offre une sécurité des plus relative. Quelles horreurs s'y cachent ?

Scène 2

Tremblant encore de votre première rencontre avec le revenant et inquiet de l'énormité de votre tâche, vous décidez d'alerter les villages environnants en hissant un fanion sur la tour Ouest.

Scène 3

Après le signal d'alarme, l'aide va arriver, ce n'est qu'une question de temps. Les minutes s'écoulent et vous commencez à sentir une légère vibration et une force mystérieuse qui vous entraîne vers une grotte dissimulée. Vous y entrez avec circonspection !

Scène 4

Tout espoir de secours s'est évanoui et il est clair maintenant que vous seul devez mettre un terme à la terreur qui hante la demeure ancestrale. Retournez toutes les pierres pour percer les mystères. Courage et force sont les deux mots clés, mais il faut aussi compter avec la chance.

Scène 5

Au fur et à mesure que vous vous familiarisez avec les effroyables Horror Zombies, vous comprenez que, pour les exorciser, il n'y a qu'un moyen : accéder à leur forteresse - la crypte. Pour cela, vous devez vous violer le sanctuaire de la chapelle familiale.

Scène 6

C'est le point de non-retour. Vous avez devant vous le défi final. Rappelez-vous qu'ici la mort n'est pas une délivrance. Vous devez triompher ou porter l'éternel fardeau.



Mots de passe

Pour passer brillamment chaque niveau, un mot de passe vous sera donné avant d'accéder au suivant. Utilisez les mots de passe pour recommencer le jeu au niveau choisi.

Contrôles

Le jeu est contrôlé par joystick. En appuyant sur le bouton de tir vous franchissez les portes de l'enfer. Le Comte Frederick Valdemar entre dans le manoir et vous le mettez directement sous votre contrôle – sa destinée est entre vos mains !

Les objectifs sont multiples. A chaque niveau, vous devez éviter toutes sortes de créatures infernales. Vous devez en outre trouver des clés indispensables pour ouvrir les coffres et les portes. Il existe plus d'une sorte de clé à trouver : une grosse clé verte, simple ouvrira un coffre, tandis qu'un trousseau ouvrira un certain nombre de portes. Vous devez réunir les deux types de clés à chaque occasion qui se présente.

Contrôles icônes

Une fois que vous avez réuni les icônes, vous pouvez sélectionner celle que vous voulez utiliser, à l'aide des touches curseurs. En frappant sur la barre d'espacement, vous activez alors cet attribut.

Crânes – tous les crânes doivent être ramassés à chaque niveau afin de passer à la mission suivante. L'icône crâne vous indique le nombre de crânes à ramasser.

Clés – des trousseaux de clés peuvent être ramassés tout au long de la mission, afin d'ouvrir des portes. Dirigez-vous simplement vers la porte et poussez le joystick vers l'avant.



Armes – à ramasser au cours de l'aventure. Vous êtes limité à deux types de lances. La première est une arme lourde et encombrante que le Comte a du mal à lancer. L'autre est une arme noire beaucoup plus légère qui peut être jetée avec plus de rapidité. Appuyez sur la touche **Majuscule gauche** pour sélectionner l'arme en cours.

Grosses clés vertes – doivent être ramassées pour ouvrir des coffres qui contiennent certaines réponses aux énigmes ainsi que des objets pouvant vous aider dans votre quête. Pour ouvrir un coffre, poussez le joystick vers l'avant puis vers l'arrière.

Vies – le Comte dispose de cinq vies pour réaliser sa mission, mais il a peu de chances de s'en sortir.

Bottes – doivent être ramassées, afin que le Comte puisse passer sur la pointe des pieds à côté de ses agresseurs. S'il est impossible de tuer un monstre avec des couteaux, ces bottes vous permettent de lui échapper, sans être détecté de lui.

Ramper – action symbolisée par un petit homme rampant. Une fois que vous l'avez ramassé, tapez sur la barre d'espace et le Comte rampera sous les monstres volant ou dans les passages aux voûtes basses.

Potion – le contenu d'un flacon de potion métamorphose le Comte en revenant et le fait entrer dans la confrérie spirituelle qui hante le manoir Gory.

Chronomètre – les bottes, l'action de ramper et la potion fonctionnent pendant un laps de temps limité, qui se termine lorsque l'aiguille atteint zéro.

Crucifix – c'est peut-être l'objet le plus important à trouver. Cette croix en or est essentielle pour réussir votre mission. Vous devez décider de l'endroit et du moment où vous allez l'utiliser.



Contrôle du jeu

Lorsque vous poussez le joystick vers la gauche et la droite, Valdemar se met à marcher dans les directions correspondantes. Il arrive souvent que le Comte doive sauter haut pour atteindre un objet ou éviter un monstre. Pour ce faire, poussez le joystick vers le haut. Pour sauter d'un rebord à un autre, poussez à nouveau le joystick vers le haut, puis d'un mouvement rapide vers la droite ou la gauche.

Contrôles

Utilisez un joystick pour contrôler le Comte Frederick Valdemar

Gauche/droite

Courir à gauche/droite

Vers le haut et à gauche ou à droite

Bondir

Tir

Lancer des dagues

Clavier

Touches curseurs

Passer dans les différentes icônes du tableau de statut

Barre d'espace

Activer l'icône sélectionnée

Majuscule gauche

Passer dans les différents types d'armes

Touche Pause

CTRL



Horror Zombies from the Crypt

Le film d'horreur a été le genre le plus populaire depuis que le cinéma existe. Freddy est de nos jours le cauchemar de Monsieur Tout-le-monde. Mais les monstres et chimères ont tenu les spectateurs en haleine pendant des décennies. Horror Zombies from the Crypt rend hommage aux films d'horreur, en reprenant un grand nombre de monstres, goules et spectres qui ont hanté l'imagination des cinéphiles.

Etrange mais vrai

De nombreux mythes et faits étranges sont liés à l'industrie du film d'horreur et nous en avons compilé seulement quelques-uns.

Pas très subtil

Le premier film d'horreur de tous les temps a été tourné à la fin du 19ème siècle. Intitulé "A Fight with Sledgehammers", il raconte l'histoire de deux hommes qui s'en veulent à mort et décident d'aplanir leurs différences à l'aide de l'outil susnommé (sledgehammer = marteau de forgeron). Tout était authentique, les coups comme le sang et il est inutile de mentionner que le film était un court-métrage.

L'horreur traînée en justice

"Nosferatu" fut le premier film d'horreur à long-métrage, tourné dans les années 20. Il mettait en scène le plus célèbre des monstres, le Comte Dracula, l'invention de l'auteur Bram Stoker. Mais le film fut presque mis au rancart, quand la veuve de Stoker contesta les droits d'auteur. L'affaire se termina par le changement de titre et la suppression de toutes les références faites au célèbre vampire.



Charmante famille

A propos de Dracula, le cinéma produisit un des plus célèbres vampires en la personne de Bela Lugosi, qui revêtit la cape et les fameuses incisives à de maintes occasions pendant les années 30. De façon curieuse, il fut découvert que Lugosi, né en Hongrie, avait des liens de parenté avec l'abominable Vlad le Terrible, sur lequel Stoker se basa pour créer Dracula. Lugosi se refusa toujours à admettre ou avouer sa filiation, mais il insista pour être enterré avec son costume de Dracula. Lugosi légua sa chevalière à Christopher Lee qui, paraît-il, portait les armoiries de la famille de Vlad le Terrible. Lee continua à porter la chevalière dans chaque film Dracula dont il fut la vedette.

Frankenstein

Boris Karloff, célèbre pour son interprétation du monstre de Frankenstein et de nombreuses autres créatures horribles, fut une des grandes stars des films d'horreur. Mais le britannique Karloff n'aurait peut-être pas remporté autant de succès s'il n'avait pas changé de nom – il s'appelait en réalité William Pratt.

Creeper

Rondo Hatton fut la vedette de deux ou trois films d'horreur dans les années 50. Il tint le rôle principal dans "The Creeper" en raison de sa propre laideur. Mais le plus triste de l'histoire, c'est que les difformités de Hutton étaient le résultat d'une attaque à l'ypérite pendant la guerre. Ses muscles et ses chairs se dilatèrent tellement que sa propre mère ne le reconnaissait plus. Dans sa jeunesse, Hutton avait été très beau et mince. Mais peu de temps avant sa mort, personne ne pouvait le regarder, le moindre mouvement le faisait souffrir et il supplia les médecins de l'endormir à tout jamais.



Christopher Lee fut emmailloté dans des bandages à maintes occasions pour incarner un égyptien de l'antiquité. Mais il est un film de momies que Lee n'oubliera jamais. Au cours d'une scène, il devait porter une femme, avec les bras tendus. De nombreuses prises furent nécessaires, ce qui mit le dos de Lee à rude épreuve. Le lendemain, il était handicapé par un horrible lumbago, dont il souffre encore aujourd'hui.

Films B

Dans les années 50, le genre du film d'horreur fut parodié par des gens de l'acabit d'Abbot et Costello et, comme la comédie et les drames raffinés devenaient populaires, l'horreur fut reléguée au rang des films B. A cette époque, certains navets devinrent malgré tout des films idolâtrés.

Tingler

Dans une tentative de garder le genre de l'horreur en vie, de nouvelles techniques furent employées pour attirer de nouveau le public vers les films. La technique tridimensionnelle est peut-être la plus célèbre, mais les producteurs commencèrent à inventer certains effets bizarres. The Tingler est un film typique de cette période, avec Vincent Price pour vedette. Dans cette production, les spectateurs étaient branchés sur un circuit électrique inoffensif, mais néanmoins choquant. Chaque fois que Price tournait un bouton, un courant électrique passait dans le public, en créant une atmosphère véritablement électrique.



Gratter et renifler

Les cartes à gratter et renifler étaient destinées à produire des effets spéciaux, pour que le spectateur se sente impliqué corps et âme dans l'action. Dans un mauvais film de zombis, la carte numéro six portait la mention "cadavre en décomposition".

Make My Day !

The Creature from the Black Lagoon fut le film où débuta Clint Eastwood. Il jouait le rôle de l'assistant d'un savant et apparaissait à l'écran à peu près trente secondes. Par contre, l'acteur qui jouait le monstre, sombra dans l'oubli.

Remarques blessantes

The Texas Chainsaw Massacre, l'épouvantable film des années 50, se rendit célèbre par le grand nombre de blessures que subirent les acteurs pendant le tournage. Dans la scène finale, Leatherface poursuit la fille avec sa fidèle tronçonneuse et s'en approche tellement qu'il lui entaille la jambe. Le visage de celle-ci exprima une épouvante non feinte mais, ignorant sa blessure, le régisseur continua le tournage.

Exorciste

The Exorcist fut le plus grand film d'horreur des années 70 et, à sa sortie, les évêques et autres membres du clergé dans le monde entier protestèrent devant les cinémas. Lorsque les spectateurs sortaient à la fin du film, la sainte congrégation les exhortait à prier pour demander pardon.



Vendredi 13

Lors d'une première, le directeur d'un cinéma à Chicago eut une idée géniale de publicité. Alors que les spectateurs sortaient, un acteur déguisé en Jason avec un sac sur la tête, entrait en courant dans le hall tenant d'une main une fourche et de l'autre une tête tranchée. Malheureusement, une femme eut une crise cardiaque provoquée par le choc et l'établissement fut poursuivi en justice.

Tomato Terror

"Attack of the Killer Tomatoes" est devenu un film objet de culte, tout simplement parce qu'il est mauvais. Le producteur commanda des camions chargés de tomates pourries pour le film. Le marchand de légumes accepta de livrer à condition que son nom apparût au générique.

Autres produits Millennium

ThunderStrike Atari ST
 Amiga
 PC (EGA & VGA)

Resolution 101 Atari ST
 Amiga
 PC (EGA & VGA)

Yolanda Atari ST
 Amiga

Manix Amiga
 Atari ST

James Pond Amiga
 Atari ST



HORROR ZOMBIES

FROM THE CRYPT

Horror Zombies from the Crypt
Von Astral Software

Ein Spiel für Atari ST und Commodore Amiga Computer,
herausgegeben von Millennium

Spiel-design: Stuart Gregg
Amiga und ST Programmierung: Stuart Gregg
Grafik: Jason 'Spock' Wilson
Musik und Sound-Effekte: Charles Callett
Autor des Originalhandbuchs: Jason Spiller
Übersetzungen: Alpha Cambridge
Verpackungs-Design: Nightingale
Herausgeber: Millennium

© Millennium/Astral 1990

Millennium
67-/68 St John's Innovation Centre
Cowley Road
Cambridge
CB4 4WS

© Software, Dokumentation und Gestaltung sind Copyright von Millennium und Astral. Alle Rechte vorbehalten. Diese Software darf in keiner Form, weder ganz noch teilweise, vervielfältigt, verbreitet oder übertragen werden. Die Software wird unter der Bedingung verkauft, daß sie nicht ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Millennium kostenlos oder gegen Entgelt an Dritte ausgeliehen wird.

Talente gesucht – Bitte melden!

Wenn Sie ein Programm geschrieben haben, von dem Sie glauben, wir könnten daran interessiert sein, warum senden Sie es uns nicht zu? Daraus entsteht keine Verpflichtung zu einer Veröffentlichung mit uns, und alle Einsendungen werden streng vertraulich behandelt. Bitte senden Sie alle Vorlagen z.H. von Jason Spiller an unsere Anschrift in Cambridge.



Ladeanweisungen

29

Atari ST und Commodore Amiga

1. Computer ausschalten und alle unnötigen Zusatzgeräte vom System trennen. Wir empfehlen, den Computer 30 Sekunden lang ausgeschaltet zu lassen, um Viren, die sich möglicherweise eingenistet haben, zu vernichten.

2. Boot Disk in das Laufwerk legen und den Computer einschalten. Dies startet den Ladevorgang. Bitte belassen Sie die Diskette während des ganzen Spiels im Laufwerk.

“Nein, Sir, dorthin bringen mich keine zehn Pferde, an diesen schrecklichen Ort. Dort gehen Gespenster und Dämonen um.” Graf Valdemar begann seine Geduld zu verlieren. *“Ach was soll das, Cabby, es ist eine wilde Nacht... wenn Du mich ins Gory Manor-Haus bringst, springt für Dich ein Extra-Sovereign heraus.”* Doch selbst dies rührte den Kutscher nicht, denn mit einem eiligen Peitschenhieb setzte er die Kutsche in Gang, in die stockfinstere Nacht hinein. Valdemar blieb zurück und sah zu, wie die Rücklampe vom Dunkel allmählich verschluckt wurde. Er schlug seinen Kragen hoch, um sich gegen den strömenden Regen und den peitschenden Wind zu schützen. Er hatte keine andere Wahl, als den langen Weg zu Fuß zurückzulegen.

Der Sturm peitschte die Bäume, die sich wütend aufbäumten. Schließlich konnte der Graf mit roten, tränenden Augen durch den dichten Regen das Unheil verkündende Herrenhaus aus Stein erkennen. Ein dreizackiger Blitz erhellte den Himmel und tauchte das Haus für Sekunden in ein gespenstisches, taghelles Licht. *“Tzzz, ein schöner Ort für Dämonen... so ein Unsinn!”*, kicherte der Graf vor sich hin, als er den Schlüssel zu dem riesigen Tor aus Eisen aus seiner Tasche holte. Mit Mühe steckte er den Schlüssel ins Schloß, er preßte sein Gewicht gegen das Tor, die verrosteten Angeln knarrten. Sie waren seit Jahrzehnten nicht in Bewegung gesetzt worden.



Valdemar war nicht abergläubisch. Sonst hätte er zweifellos die grinsenden Fratzen der steinernen Dämonen gesehen, die sich über ihn lustig zu machen schienen, hätte auch den Hauch des Todes gespürt, der ihn umhüllte, hätte die Seufzer und die Klagen der tausend gemarterten Seelen gehört, die ihn anflehten, sich zu ihnen zu gesellen, um ewige Qual und Sorge mit ihnen zu teilen. Aber Graf Valdemar war von anderem Kaliber. Er legte Horror Zombies from the Crypt ein, eine Präsentation von Millennium, und freute sich auf einen vergnüglichen Abend.

Spuk wie in den alten Zeiten

Horror Zombies from the Crypt ist eine Huldigung an die Filme des vielgeliebten Horror-Genre der fünfziger Jahre. Man trifft hier alte Bekannte, die Bestien und Geschöpfe, die durch Bela Lugosi, Boris Karloff und Lon Chaney jr. zu Berühmtheit gelangten. Es ist ein riesiges Spiel, das sich über sechs Ebenen erstreckt und bis zu hundert Action-Screens pro Ebene umfaßt. Eine originelle Kombination aus reinem Arkadenspaß, Adventure-Spiel und verwirrenden Rätseln.

Sie schlüpfen in die Rolle des Grafen Frederick Valdemar, des typischen gutaussehenden, furchtlosen Helden, der den Kampf mit den übelsten und garstigsten Kreaturen aufnehmen muß, die je eine Horrorgeschichte unsicher machten. Da sind die wahnsinnigen Wolfsmänner, denen beim Gedanken an lebendiges Fleisch das Wasser im Rachen zusammenläuft, Zombies, die aus den unergründlichen Schatten auftauchen und Sie zu einem Dasein in den Reihen der Untoten auffordern. Aus den Gräbern kriechen verhüllte gespenstische Gestalten, während vampirische Fledermäuse ihr Opfer umkreisen, und den besten Augenblick abwarten, um Ihre Halsader anzuzapfen. Ein ungetrübter vergnüglicher Abend!

Die Horrorgeschichte nimmt ihren Anfang im Kino. Die Lichter im Saal erlöschen, die Zuschauer räuspern sich voller Erwartung, als der Vorhang aufgeht, um die glitzernde Leinwand zu enthüllen. Was für Schrecknisse werden sich ihren Augen darbieten? Was für üble Geschöpfe werden über die Leinwand



flimmern? Welches Grauen erwartet den unerschrockenen Helden? Welches ist die Hauptstadt der Tschechoslowakei?

31

Der unverzagte Graf betritt das schreckliche Gory Manor-Haus und nimmt den Kampf gegen die Vielfalt der grausigen Wesen auf, die hier auf ihn lauern. Das Ziel in dieser Szene ist klar: die Räume und Korridore nach fünf Totenschädeln durchforsten, welche den armen Seelen gehören, die hier ihr endloses Dasein fristen. Diese Schädel müssen gefunden und in einer geziemenden Weise begraben werden, nicht in der unchristlichen Art, mit der sich die Geister ein geschmackloses Amüsement verschaffen. Auf dieser Ebene müssen sie allen Gespenstern aus dem Wege gehen und sämtliche Gegenstände einzusammeln versuchen, um sich den Zugang zu den höheren Ebenen zu sichern.

Szene 1

Bei einer ersten zaghaften Erkundung des Gutes von Graf Valdemar überkommt Sie das sichere Gefühl, daß ein unbekanntes Wesen in der Nähe ist. Sie entschließen sich, sich schnell in Sicherheit zu begeben, also in das Haus zurückzugehen. Doch welche Schrecknisse warten dort auf Sie?

Szene 2

Immer noch zittrig von Ihrer ersten Begegnung mit den Untoten und allmählich das Ausmaß Ihrer Aufgabe ahnend, beschließen Sie, die umliegenden Dörfer um Beistand zu bitten, indem Sie auf dem Westturm eine Flagge hissen.

Szene 3

Nach diesem Hilferuf verstreicht nur wenig Zeit, bis Hilfe kommt... Sie verspüren eine leichte Vibration und eine geheimnisvolle Kraft zieht Sie wie ein Magnet zu einem versteckten Eingang, der in eine Höhle führt. Sie dringen vorsichtig ein.

Szene 4

Jede Hoffnung auf Hilfe ist zerronnen, Sie müssen sich den Schrecknissen, welche das Haus füllen, ganz allein stellen, dürfen keinen Stein auf dem anderen



lassen, um die Geheimnisse zu lüften. Mut und Stärke sind die Voraussetzungen, aber ohne Glück geht gar nichts.

Szene 5

In dem Maße, wie Sie mehr und mehr über die schrecklichen Horror Zombies in Erfahrung bringen, wird Ihnen bewußt, daß die einzige Hoffnung, sie aus dem Haus zu vertreiben, darin besteht, in ihre Festung einzudringen: die Gruft. Doch dorthin können Sie nur gelangen, wenn Sie sich in das Heiligtum der Familienkapelle wagen.

Szene 6

Der Punkt ohne Wiederkehr. Vor Ihnen liegt die entscheidende Auseinandersetzung. Doch denken Sie daran: in dieser Umgebung bringt der Tod keine Erlösung. Der Sieg allein kann Sie vor dem Schicksal des ewigen Unglücks bewahren.

Paßwörter

Nach dem erfolgreichen Abschluß jeder Ebene wird Ihnen das Paßwort zum Eintritt auf die nächste Ebene mitgeteilt. Mit Hilfe dieser Paßwörter können spätere Spiele auf jeder beliebigen Ebene begonnen werden.

Steuerung

Das Spiel wird mit dem Joystick gesteuert. Drücken des Feuerknopfs befördert Sie an die Pforten der Hölle. Graf Frederick Valdemar betritt das Herrenhaus, und in diesem Moment übernehmen Sie die Kontrolle über ihn – sein Schicksal liegt in Ihren Händen.

Die Ziele sind vielfältiger Art. Auf jeder Ebene müssen Sie den Ausgeburten der Hölle aus dem Weg gehen. Außerdem müssen Sie Schlüssel finden, um Behälter



und Pforten zu öffnen. Es gibt verschiedene Arten von Schlüsseln: ein einzelner großer grüner Schlüssel öffnet eine Truhe, ein Schlüsselbund kann bestimmte Türen öffnen. Am besten nehmen Sie alle Schlüssel mit, die in Ihre Hände geraten.

Icon-Steuerung

Wenn Sie Icons eingesammelt haben, können Sie mit Hilfe der Cursortasten auswählen, welches davon Sie benutzen wollen. Ein Druck auf die Leertaste löst dann die Wirkung aus.

Schädel – die Schädel auf jeder Ebene müssen eingesammelt werden, bevor Sie Ihren nächsten Einsatz beginnen können. Das Schädel-Icon zeigt an, wieviele Sie finden müssen.

Schlüssel – Schlüsselbünde können überall mitgenommen werden, um Türen und Pforten zu öffnen. Bewegen Sie sich auf die Tür zu und drücken Sie den Joystick nach vorn.

Waffen – Sammeln Sie möglichst viele Waffen ein. Es gibt zwei Arten von Wurfswertern: ein schweres, das der Graf nur mühsam werfen kann, und ein leichteres, das er in kurzen Abständen immer wieder schleudern kann. Zum Aktivieren der aktuellen Waffe die linke Umschalttaste drücken.

Große grüne Schlüssel – dienen zum Öffnen von Truhen. Diese Truhen enthalten manche der Antworten auf die Rätsel und auch Gegenstände, die Ihnen bei der Lösung des Abenteuers helfen. Zum Aufschließen einer Truhe den Joystick zuerst nach vorn drücken, dann zurückziehen.

Leben – Der Graf verfügt über fünf Leben, aber das ist sehr knapp bemessen.

Stiefel – müssen eingesammelt werden, damit der Graf auf leisen Sohlen an seinen



Angreifern vorbei schleichen kann. Wenn ein Monster gegen Messer gefeit ist, gibt es nur diesen Ausweg, ihm zu entgehen.

Kriechen – dargestellt durch einen kleinen kriechenden Mann. Wenn dieses Icon in Ihrem Besitz ist, können Sie durch Drücken der Leertaste veranlassen, daß der Graf unter fliegenden Monstern oder unter niedrigen Decken in Korridoren hindurchkriecht.

Zaubertrank – Das Getränk in der Flasche verwandelt den Grafen in einen Untoten und verschafft ihm Aufnahme in die Bruderschaft, die Gory Manor zu einem Ort des Schreckens macht.

Zeitmesser – Stiefel, Kriechen und Zaubertrank wirken nur für eine begrenzte Zeit. Die Zeit läuft aus, wenn der Zeitmesser Null erreicht.

Kruzifix – vielleicht das wichtigste Objekt im ganzen Spiel, ein goldenes Kreuz, das für den Erfolg Ihrer Aufgabe unerlässlich ist. Sie müssen selbst entscheiden, wann und wo Sie es einsetzen wollen.

Spielsteuerung

Bewegen Sie den Joystick nach rechts und nach links, um Valdemar in die entsprechenden Richtungen zu schicken. Gelegentlich muß er auch zu einem Sprung ansetzen, um einen Gegenstand zu erreichen oder einer Bestie auszuweichen. Zu diesem Zweck muß der Joystick nach oben gedrückt werden. Um von einem Vorsprung zum andern zu gelangen, müssen Sie den Hebel ebenfalls hochdrücken und dann schnell nach links oder rechts bewegen.



Horror Zombies from the Crypt

Seit den Anfängen des Films waren die Horror-Movies das beliebteste Genre. Heute ist Freddie jedermanns Alptraum, doch Monster und Bestien haben die Kinogänger seit Jahrzehnten das Fürchten gelernt. Horror Zombies from the Crypt ist eine Huldigung an den Horrorfilm und beinhaltet viele der Bestien, Ghouls und gespenstischen Erscheinungen, welche die Phantasie der Kinoliebhaber beflügeln.

Seltsam aber wahr

Die Horrorfilmindustrie ist voll von Mythen und kuriosen Ereignissen, Gerüchten und Legenden, von denen wir Ihnen hier nur eine kurze Auswahl vorstellen.

Nicht sonderlich subtil

Der erste Horrorfilm aller Zeiten wurde gegen Ende des 19. Jahrhunderts gedreht. Unter dem Titel "A Fight with Sledgehammers" erzählt er die Geschichte zweier Männer, die einen Groll gegeneinander hegen und beschließen, ihre Divergenzen mit eben diesem Sledgehammer, also einem Vorschlaghammer, aus der Welt zu räumen. Die Schläge waren echt, das Blut war echt, und der Film war, wie Sie sich vorstellen können, sehr kurz.

Horror vor Gericht

Der erste lange Horrorfilm war "Nosferatu", der in den Zwanzigerjahren entstand. Es war die Geschichte des berühmtesten aller Monster, des Grafen Dracula, eine Schöpfung des englischen Autors Bram Stoker. Doch das Projekt ging beinahe schief, als die Witwe urheberrechtliche Beanstandungen machte.



Diese Katastrophe konnte jedoch noch abgewendet werden, mit der Auflage, den Titel zu ändern und sämtliche Verweise auf den berüchtigten Blutsauger zu streichen.

Nette Verwandtschaft

Und wenn wir schon bei Dracula sind: eines der berühmtesten blutsaugenden Monster war Bela Lugosi, der sich in den Dreißigerjahren des öftern in einen schwarzen Mantel hüllte und beim Grinsen Fangzähne entblößte. Ironischerweise stellte sich heraus, daß der in Ungarn geborene Lugosi ein Nachfahre des bösen Grafen Vlad war, der das Vorbild für Stokers Dracula abgegeben hatte. Lugosi bekannte sich nie offen zu dieser Verwandtschaft, noch leugnete er sie, doch bestand er darauf, in der Dracula-Kleidung begraben zu werden. Lugosi hinterließ seinen Signetring Christopher Lee, dem man nachsagt, er trüge auch das Familienwappen des Grafen Vlad. Lee trug den Ring in jedem Dracula-Film, in dem er mitspielte.

Frankenstein

Einer der ganz großen Horror-Stars war Boris Karloff, berühmt für seine Rolle als Frankensteins Monster und viele andere entsetzliche Schöpfungen. Doch der in England geborene Karloff wäre vielleicht nie zu solchen Ehren gelangt, wenn er sich nicht zu einer Namensänderung entschlossen hätte. Sein richtiger Name war nämlich William Pratt.

Creeper

Rondo Hatton war der Star einiger Horrorfilme in den fünfziger Jahren. Er erhielt die Rolle des Creeper wegen seiner Häßlichkeit. Doch die traurige Wahrheit war, daß Huttons körperliche Mißbildungen die Folge eines Senfgas-



Angriffs während des Krieges waren. Seine Muskeln und Gewebe dehnten sich so weit, daß selbst seine Mutter ihn nicht mehr erkannte. In seiner Jugend war er ein stattlicher, schlanker Mann gewesen; im Zeitpunkt seines Todes konnte niemand mehr seinen Anblick ertragen, und er selbst litt unter solchen Qualen, daß er die Ärzte bat, ihn einzuschläfern.

Vermummte Mumie

Christopher Lee war bei mehr als einer Gelegenheit in die Bandagen eines alten Ägypters gewickelt. Doch ein Mumienfilm wird ihm bestimmt immer in Erinnerung bleiben. Das Drehbuch verlangte, daß er mit ausgestreckten Armen eine Frau trage. Diese Szene mußte mehrmals geschossen werden, was seinen Rücken erheblichen Belastungen aussetzte. Am nächsten Morgen stellte sich heraus, daß er eine Rückenverletzung davongetragen hatte, die ihm noch heute Beschwerden macht.

B-Filme

In den fünfziger Jahren wurde das Genre des Horrorfilms durch Abbot und Costello und Konsorten verulkt, und mit dem Aufkommen von Komödien und raffinierten Dramen wurden die Horrorfilme zu B-Movies abgewertet. In dieser Zeit entstanden ein paar fürchterliche Ausgeburten der Horrorfilmindustrie, die trotzdem (oder deshalb!) zu Kultfilmen wurden.

Tingler

In dem desperaten Bemühen, das Horror-Genre am Leben zu halten, dachte man sich neue Techniken aus, um das Publikum in die Kinos zu locken. 3-D ist vermutlich die bekannteste, aber die Phantasie der Regisseure machte auch vor den geschmacklosesten Effekten nicht Halt. Ein typischer Film aus dieser Zeit



war The Tinger mit Vincent Price. Bei der Vorführung wurden die Zuschauer an einen harmlosen aber immerhin wirksamen Stromkreis angeschlossen. Jedesmal, wenn Price einen Schalter betätigte, durchlief die Zuschauer ein elektrischer Strom, was die Atmosphäre im wahrsten Sinne des Wortes elektrisierte.

Kratz- und Duftkarten

Ein weiterer Spezialeffekt waren die Karten, die beim Ankratzen Düfte erzeugten, um den Zuschauer mit "Haut und Haar" in das Geschehen hineinzuziehen. In einem der schrecklichsten Zombie-Filme trug die Karte Nr. 6 die Bezeichnung "Von Fäulnis befallene Leiche".

Make My Day!

The Creature from the Black Lagoon war Clint Eastwoods Debut-Film. Er spielte den Assistenten eines Wissenschaftlers. Die Dauer seines Auftritts war 30 Sekunden... Im Gegensatz zu ihm verschwand der Schauspieler, der als Monster die Szene beherrschte, in der Obskurität des Filmzirkus'.

Einschneidend...

Der entsetzliche Film aus den siebziger Jahren, The Texas Chainsaw Massacre, wurde berühmt wegen der zahlreichen Verletzungen, die die Schauspieler während der Dreharbeiten davontrugen. In der letzten Szene jagt Leatherface das Mädchen mit seiner Säge und kommt ihr so nahe, daß sie am Bein eine tiefe Wunde davonträgt. Auf ihrem Gesicht zeichnet sich echtes Grauen ab, doch der Regisseur ließ die Kameras nichtsahnend weiterlaufen.



Exorzist

Der wichtigste Horrorfilm der siebziger Jahre war The Exorcist. Bei seinem Erscheinen legten Bischöfe und andere Mitglieder der Kirche in der ganzen Welt Protest ein, indem Sie Demonstrationen vor den Kinos inszenierten und das Publikum, das nach der Vorführung auf die Straße strömte, zu Gebeten um Vergebung aufforderte.

Friday the 13th

Anlässlich der Premiere verfiel der Manager eines Kinos in Chicago auf eine total verrückte Publicity-Idee. Beim Verlassen des Kinos rannte ein Schauspieler, der sich mit Sacktuch über dem Kopf als Jason verkleidet hatte, in das Foyer, mit einer Mistgabel in der einen und einem abgeschlagenen Kopf in der anderen Hand. Unglücklicherweise erlitt eine Zuschauerin infolge des Schocks einen Herzschlag, und das Kino wurde verklagt.

Tomato Terror

“Attack of the Killer Tomatoes” ist zu einem Kult-Movie geworden, einfach, weil es so schlecht ist. Während der Dreharbeiten bestellte der Regisseur Lastwagen voll mit verfaulten Tomaten. Der Gemüsehändler war damit einverstanden, unter der Voraussetzung, daß sein Name im Vorspann aufgeführt wurde.



Andere Titel von Millennium:**Thunderstrike**Atari ST
Amiga
PC (EGA & VGA)**Resolution 101**Atari ST
Amiga
PC (EGA & VGA)**Yolanda**Atari ST
Amiga**Manix**Amiga
Atari ST**James Pond**Amiga
Atari ST

HORROR ZOMBIES

FROM THE CRYPT

Horror Zombies from the Crypt
di Astral Software

Un gioco dell'orrore per l'Atari ST e il Commodore
Amiga pubblicato da Millennium.

Progettazione di gioco: Stuart Gregg
Programmazione per l'Amiga e l'ST: Stuart Gregg
Grafica: James "Spock" Wilson
Musica ed Effetti sonori: Charles Callett
Scrittura e compilazione del manuale: Jason Spiller
Progettazione del pacchetto: Nightingale
Pubblicato da Millennium
© Millennium/Astral
Millennium
67/68 St John's Innovation Centre
Cowley Road
Cambridge
CB4 4WS

© Il copyright sussiste presso la Millennium e l'Astral per quanto riguarda tutto il software, la documentazione e la parte artistica. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo software può essere copiata o trasmessa sotto alcuna forma o con alcun mezzo. Questo software è venduto a condizione che non sia affittato o prestato senza l'espresso permesso scritto della Millennium.

Talento cercasi - Per informazioni rivolgersi all'interno!

Se avete del software che pensiate possa interessarci, perché non ce lo spedite? Non sarete obbligati a farlo pubblicare da noi, e qualsiasi proposta verrà trattata con la massima riservatezza. Si prega di inviare le proposte all'attenzione di Jason Spiller al nostro indirizzo di Cambridge.



Istruzioni per il caricamento

Atari ST e Commodore Amiga

1. Spegnete il computer e staccate tutte le periferiche di cui non avete bisogno. Si raccomanda di lasciare il computer spento per trenta secondi nel caso un virus si sia installato nella memoria del vostro computer. Ciò distruggerà il virus, se presente.

2. Inserite il **Boot Disk** nel drive ed accendete il computer. A questo punto il gioco comincerà a caricarsi. Non rimuovete il disco dal drive mentre il gioco è in corso.

“No signore, per nulla al mondo andrei in quell’orribile luogo. Ci sono i demoni là.” Il conte Valdemar cominciava a perdere la pazienza. “Ascolta cocchiere, è una notte tempestosa... se mi porti al Maniero di Gory, ci sarà una sovrana in più per te.” All’improvviso, con una frustata la carrozza barcollò e sparì nella notte. Valdemar guardò la lampada della vettura che veniva inghiottita dall’oscurità, si rimboccò il bavero per ripararsi dal vento e dalla pioggia e si rassegnò ad una lunga camminata.

La tempesta aveva mandato in “delirio” gli alberi. Attraverso la pioggia sferzante il conte, con gli occhi arrossati e doloranti, poté distinguere il maniero di pietra, presagio di male. Improvvisamente, un lampo spaccò il cielo, illuminando l’edificio. “Demoni,...che sciocchezze!” mormorò il conte mentre tentava di forzare la chiave nella toppa dei massicci cancelli di ferro. Spinse, forzando la chiave nella serratura, e i cardini arrugginiti del cancello cigolarono al muoversi per la prima volta dopo anni e anni.

Valdemar non era un uomo superstizioso – se lo fosse stato avrebbe visto i grondoni che sorridevano beffardi, avrebbe avvertito attorno a sé la morte imminente che lo avvolgeva, avrebbe udito i gemiti di migliaia di anime torturate che gli facevano cenno di unirsi a loro nel dolore e nella pena eterna. Invece,



Valdemar tirò fuori "Horror Zombies from the Crypt" di Millennium e si preparò a trascorrere una serata davvero divertente.

E' spettrale!

Horror Zombies from the Crypt rende omaggio al tanto amato genere dell'orrore dei film degli anni 50, e contiene raffigurazioni di animali, apparizioni di spiriti e creazioni rese famose da gente come Bela Lugosi, Boris Karloff e Lon Chaney jr. E' un gioco imponente che si svolge su sei livelli, con fino a cento schermi pieni d'azione per ogni livello. Il gioco combina un semplice videogioco con avventura ed enigmi inquietanti.

Voi siete il conte Frederick Valdemar, il solito attraente eroe, contrapposto alle belve più feroci e più disgustanti mai viste in una storia dell'orrore. Lupi mannari impazziti sbavano solo al pensiero di strappare la vostra "eroica" carne dalle ossa, zombi barcollano verso di voi uscendo dall'ombra, e vi invitano ad unirvi a loro nell'eterno stato tra la morte e la vita. Improvvisamente, una schiera di spettri velati emergerà dai sepolcri, mentre vampiri si dirigeranno verso di voi fiutando la vostra paura e desiderando pungere la vostra vena giugulare. Ma è un divertimento assoluto!

Questa storia dell'orrore comincia in un cinema. Le luci nella sala si abbassano, il pubblico è in attesa in silenzio mentre il sipario rosso sgargiante si apre per mostrare lo schermo. Quali orrori saranno svelati? Quali orrende belve appariranno sullo schermo? Che terrificante esperienza attende il nostro coraggioso eroe? Qual'è la capitale della Cecoslovacchia?

Il temerario conte entra nel terribile maniero di Gory e viene alle prese coi suoi numerosi avversari. Qui il vostro obiettivo è semplice: perlustrare le stanze e i corridoi in cerca di cinque teschi che appartengono alle povere anime un tempo residenti nel maniero. Dovete trovare le teste affinché siano sepolte in modo dignitoso, e non come qualcosa con cui gli spettri possono divertirsi. In questo livello dovete evitare qualsiasi contatto con gli spettri e raccogliere tutti gli oggetti per poter accedere al livello successivo.



Scena 1

Mentre muovete i primi incerti passi, oltre il decadente cancello della proprietà di Valdemar avvertite una presenza sconosciuta. Vi affrettate verso il maniero (relativamente più sicuro). Quale orrore si cela al suo interno?

Scena 2

Ancora tremante dopo il primo incontro con gli zombi e non esattamente a vostro agio vista l'enormità del vostro compito, decidete di avvertire i villaggi vicini innalzando una bandiera sulla torre ovest.

Scena 3

Ora che avete lanciato l'allarme è solo una questione di tempo prima che arrivino i rinforzi. Col passare del tempo cominciate ad avvertire una leggera vibrazione e una forza misteriosa vi trascina verso l'entrata nascosta di una caverna. Entrate con cautela!

Scena 4

Perse ormai le speranze d'aiuto è chiaro che dovete contare solo sulle vostre forze per liberare l'ancestrale maniero dal terrore che lo pervade. Non lasciate nulla di intentato nella vostra ricerca della conoscenza, siate coraggiosi e forti, ma soprattutto, siate fortunati.

Scena 5

Mentre aumenta la vostra conoscenza sugli spaventosi Horror Zombies vi rendete conto che l'unico modo per esorcizzarli sta nel poter accedere alla loro fortezza – la cripta. Per scoprire l'entrata di questa dovete dapprima sfidare la santità della cappella di famiglia.

Scena 6

Il punto di non ritorno; più avanti si trova il conflitto finale. E ricordate, qui la morte non è una liberazione: dovete vincere o soffrire un destino eterno.



Quando avrete completato con successo ogni livello vi sarà rivelata una parola d'ordine per passare al livello successivo. Usate le parole d'ordine per riprendere il gioco al livello che preferite.

Controlli

Il gioco è controllato con la leva e premendo il bottone del fuoco potete andare direttamente al cancello dell'inferno. Il conte Frederick Valdemar entra nel maniero e voi assumete immediatamente il controllo su di lui – il suo destino è nelle vostre mani!

Gli obiettivi sono molteplici: in ogni livello dovete evitare tutte le creazioni infernali; dovete trovare delle chiavi che sono essenziali per aprire casse e porte. C'è più di un tipo di chiave che dovete cercare: una sola grande chiave verde aprirà una cassa, mentre un mazzo di chiavi aprirà un certo numero di porte. Dovrete raccogliere ambedue i tipi di chiavi ad ogni opportunità che avrete.

Controlli delle icone

Una volta raccolte, potete selezionare le icone che volete usare con i tasti del cursore. Premendo quindi la barra spaziatrice la loro funzione diventerà attiva.

Teschi – tutti i teschi devono essere raccolti in ogni livello per poter progredire alla missione successiva. L'icona dei teschi vi mostra quanti ne dovete raccogliere.

Chiavi – mazzi di chiavi possono essere raccolti durante la missione per poter aprire porte che sono chiuse. Avvicinate alla porta e spingete avanti la leva.

Armi – devono essere raccolte durante l'avventura. Avete soltanto due tipi di spada da lanciare. La prima è un'arma pesante ed ingombrante che il conte può



lanciare solo a lenti intervalli successivi. L'altra è molto più leggera e può essere lanciata velocemente. Premete il tasto **Shift di Sinistra** per selezionare l'arma attuale.

Grandi chiavi verdi – devono essere raccolte per poter aprire casse chiuse. Queste casse contengono alcune risposte agli enigmi, e oggetti che vi sono di aiuto nella vostra ricerca. Aprite le casse spingendo avanti e poi indietro la leva.

Vite – il conte ha cinque possibilità di completare la missione, ma le probabilità sono tutte contro di lui.

Stivali – queste scarpe di gomma devono essere raccolte affinché il conte possa oltrepassare i suoi aggressori senza far rumore. Se un mostro non può essere ucciso con i coltelli, questi stivali permettono al conte di sgattaiolare inosservato.

Strisciamento – rappresentato da un ometto che striscia; una volta raccolto, premendo la barra spaziatrice permetterete al conte di strisciare al di sotto di mostri volanti o attraverso passaggi con soffitti bassi.

Pozione – bevendo una fiaschetta di pozione il conte diventa uno zombi e sarà così accettato nella confraternita spettrale che infesta il Maniero di Gory.

Contatore del tempo – Stivali, Strisciamento e Pozione funzionano per un periodo di tempo limitato. Il tempo finisce quando il contatore raggiunge zero.

Crocifisso – forse l'oggetto più importante da trovare; questa croce dorata è essenziale per il vostro successo nella missione. Dovete decidere dove e quando dovrete usarla.

Controllo del gioco

Con la leva del controllo, dando dei colpetti a destra e a sinistra potete far muovere Valdemar nelle relative direzioni. Spesso il conte deve saltare in alto per



raggiungere un oggetto o evitare una belva: otterrete ciò dando dei colpetti alla leva verso l'alto. Per saltare da una sponda all'altra, dovete di nuovo dare dei colpetti in alto e poi velocemente verso sinistra o verso destra.

Controlli

Usate una leva per controllare il conte Frederick Valdemar

Sinistra/Destra -Per girare a sinistra/destra

In alto e a sinistra/destra -Per saltare

Fuoco -Per lanciare pugnali

Controlli sulla tastiera

Tasti del cursore -Per muoversi attraverso le icone nel pannello di stato

Barra spaziatrice -Per azionare l'icona selezionata

Shift di sinistra -Per attivare il tipo di arma

Tasto di pausa -CTRL

Horror Zombies from the Crypt

Quello dell'orrore è stato il genere più popolare da quando è iniziata l'era del cinema. Freddy è l'incubo di tutti oggi. Ma mostri e belve feroci hanno terrorizzato le audience cinematografiche per decenni. "Horror Zombies from the Crypt" rende omaggio al film dell'orrore, poiché contiene molte delle belve, dei demoni e delle apparizioni che hanno perseguitato le menti degli spettatori. Strano ma vero Ci sono molti miti e fatti strani connessi con l'industria dei film dell'orrore e noi ne abbiamo riportati alcuni.



Non troppo delicato

Il primo film dell'orrore di tutti i tempi fu girato all'inizio del diciannovesimo secolo. Intitolato "Una lotta con il martello da fabbro", aveva nel cast due uomini in contrasto tra di loro nella vita reale che avevano deciso di appianare i loro contrasti con tale strumento. I colpi erano reali, il sangue era reale e, inutile dirlo, fu un film molto breve.

Orrore in tribunale

Il primo lungo film dell'orrore fu "Nosferatu", realizzato nel 1920. Il film rappresentava il più famoso dei mostri, il conte Dracula inventato da Bram Stoker. Ma il film fu quasi fatto a pezzi perché la vedova di Stoker reclamò i diritti d'autore. Alla fine il titolo fu cambiato e tutti i riferimenti al famoso "succhiatore di colli" dovettero essere cancellati.

Bei parenti!

Parlando di Dracula uno dei "succhiatori di colli" più famosi del cinema fu Bela Lugosi, che "indossò il mantello e azzannò" in più di una occasione durante gli anni 30. Si scoprì che, stranamente, l'ungherese Lugosi era parente del diabolico "Vlad l'azzannatore", su cui Stoker basò il personaggio di Dracula. Lugosi non ammise mai, né negò la parentela, ma insistette per essere seppellito con il vestito di Dracula. Fra l'altro, Lugosi lasciò il suo anello con sigillo a Christopher Lee, che è famoso per aver portato lo stemma di famiglia di "Vlad l'azzannatore". Lee continuò a portare l'anello in tutti i film su Dracula che interpretò.

Frankenstein

Una delle più grandi star dei film dell'orrore fu Boris Karloff, famoso per il suo ruolo come mostro di Frankenstein ed altri orribili personaggi. Ma l'inglese Boris



Karloff non avrebbe probabilmente raggiunto tale fama, se non avesse cambiato nome – il suo vero nome era infatti William Pratt ('Idiota').

“Il rettile”

Rondo Hatton fu protagonista di un paio di film dell'orrore negli anni 50 ed ottenne il ruolo in “Il rettile” a causa della sua incredibile bruttezza. La cosa triste è che la deformità fisica di Hutton era il risultato di un attacco di gas mostarda durante la guerra, che aveva attaccato i suoi muscoli ed espanso i suoi tessuti a tal punto che la madre non poteva più riconoscerlo. In gioventù Hutton era stato piuttosto attraente ma in vecchiaia nessuno riusciva più a guardarlo in faccia, non poteva più muoversi per il dolore e pregò il suo medico di farlo morire.

Mummia mia!

Christopher Lee fu avvolto in bende più di una volta per interpretare il ruolo di un antico egiziano. Ma c'è un film di mummie in particolare che Lee non dimenticherà mai. In una scena doveva trasportare una donna tenendo le braccia aperte; la scena dovette essere ripetuta più volte sottoponendo la schiena di Lee ad uno sforzo tremendo. Il giorno dopo non poté muoversi dal dolore, e ancora tutt'oggi ne soffre terribilmente.

Film di seconda categoria

Negli anni 50 il genere dell'orrore fu parodiato da gente come Abbot e Costello e mentre la commedia e il dramma raffinato divennero popolari, l'Orrore fu relegato a film di seconda categoria. Nello stesso periodo alcuni “fiaschi” clamorosi divennero di gran moda.



“Lo stimolatore”

Nel tentativo di mantenere vivo il genere si impiegarono nuove tecniche per richiamare il pubblico. 3D è forse la più famosa, ma i produttori di film cominciarono a pensare agli effetti più strani. Un film particolare fu “Lo stimolatore”, interpretato da Vincent Price. Durante questo film tutto il pubblico fu preso in un innocuo, ma non questo meno traumatizzante, corto circuito. Ogni volta che Price accendeva una luce, una corrente elettrica attraversava il pubblico, creando così un’atmosfera davvero elettrica!

Carte profumate

Un altro effetto fu l'introduzione di carte profumate: donando una carta profumata agli spettatori all'entrata del cinema, questi venivano coinvolti. In un terribile film sugli Zombi la carta numero sei era intitolata ‘Cadavere putrefatto’. La sua fortuna!

La “Creatura della Laguna Nera” fu il film del debutto per Clint Eastwood. Nel film interpretava il ruolo dell'assistente di uno scienziato e appariva solo per trenta secondi. L'attore che interpretava la creatura invece, è sparito nel nulla.

Note taglienti

Il raccapricciante film degli anni 70 “Il massacro della motosega del Texas”, è famoso per la quantità di feriti che ci furono nel cast. Nella scena finale, Faccia di Pelle insegue la ragazza con la sua fedele motosega e ad un certo punto le arriva così vicino da ferirla. Sul volto della ragazza era dipinto un terrore reale, mentre il regista, incurante della ferita, continuò a girare.

L'esorcista

Il più famoso film dell'orrore degli anni 70 fu “L'esorcista”; quando il film uscì nelle sale vescovi ed altri membri del clero in tutto il mondo protestarono



all'uscita dei cinema con cartelloni e manifesti ed implorarono gli spettatori di pregare per il loro perdono.

Venerdì 13

Durante una prima un produttore cinematografico in un cinema di Chicago pensò una trovata pubblicitaria. All'uscita del cinema aveva posto un attore vestito come Giasone, con un sacco sulla testa, che correva nell'atrio con un forcone in una mano e una testa decapitata nell'altra. Sfortunatamente una donna ebbe un attacco cardiaco e l'intera impresa venne citata in giudizio.

Terrore di pomodori

“Attacco dei pomodori assassini”, divenne un film di moda perché fu un “fiasco” clamoroso. Mentre girava il film il regista ordinò camion pieni di pomodori marci, e il fruttivendolo acconsentì a patto che il suo nome fosse citato nei riconoscimenti.

Altri prodotti Millennium

Thunderstrike	Atari ST Amiga PC (EGA & VGA)	Yolanda	Atari ST Amiga
Resolution 101	Atari ST Amiga PC (EGA & VGA)	Manix	Amiga Atari ST
		James Pond	Amiga Atari ST



**HORROR
ZOMBIES**
FROM THE CRYPT



Millennium 67/68 St John's Innovation Centre, Cowley Road, Cambridge CB4 4WS